

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, E., Astuti, I., & Afandi. (2023). Rancangan Draft Evaluasi Program Televisi Lokal. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 6(1).
- Adnyana, K. S., & Yudaparnita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 61. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Angelina, M., & Kalijaga, U. I. N. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ta ' Bīr Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Abstrak*. 5(2), 207–230. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052-04>
- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. PT Rineka Cipta.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Dewi, N. kurnia. (2020). Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Sd. *Jurnal Teknodik*, 79–89. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.335>
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Kartika, A. (2016). Developing Games Stacko Uno for Cognitive Skill on 4 – 5 Years Old. *Education Faculty*, 860–871.
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, & Tobing, V. M. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat*. 187.
- Khoirunnisa, I., Murdiono, M., Pendidikan, D., Uny, K., & Indonesia, Y. (2022). *Penumbuhan Budaya Demokrasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Media Uno Stacko yang berarti tanpa mengikutsertakan “*

- rakyat* ". 11(02), 171–185.
- Khudriyah. (2021). *Metodologi Penelitian dan Statistika Pendidikan*. Madani.
- Kusumawati, I. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Murti, K., Kresnadi, H., & Halidjah, S. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 06(01), 6801–6808.
- Nadira Aulia, Sarinah, J. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14–20.
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sustinawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 7(2), 111.
- Prasetyo, & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1718.
- Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 380–386. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.435>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rahayu, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*.
- Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. PT. Fajar Interpratama.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajara Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbentuk Kahoot dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 28.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>

- Sudjana, N. (2019). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusnaldi, E., Aulia, D., Panjaitan, F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2023). *Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 7, 32175–32181.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>